

CULEX

XR AGENCY



VIRTUALITY
AR / VR / MR / XR



VR
AR / VR / MR
AI?

„REALITY IS WHAT YOU MAKE IT”

Jeste li ikad poželjeli šetati mjesecom? Roniti u dubinama oceana, razgledati svijet s najvišeg planinskog vrha? Možda skočiti iz aviona ili biti u bolidu formule 1, biti na stadionu najbitnijeg derbija Vaše omiljene ekipe? Možda ste došli do nekog kompliciranog texta koji si niste znali objasniti pa pomislili Da bar postoji nekakvo jednostavnije vizualno rješenje...Odgovore na sve gore navedene želje i problema rješava XR





U današnje vrijeme, nova brzo rastuća tehnologija veže uz sebe akronime kao što su:
VR; Virtualna stvarnost (Eng. *Virtual Reality*),
AR; Proširena stvarnost (Eng. *Augmented Reality*),
MR; Mješana stvarnost (Eng. *Mixed Reality*),
XR; Produžena Stvarnost (Eng. *Extended Reality*)

Iako još za XR nismo naišli na hrvatski naziv, Produžena Stvarnost nam se činio logičnim odabirom prijevoda za ovu knjigu. Važno je da razumijete da ove tehnologije dolaze iz različitih izvora i zapravo izvršavaju različite funkcije.

Na primjer, **3D objekti** i **AI; Umjetna inteligencija** (Eng. *Artifical intelligence*) su važni za svaku od navedenih tehnologija. U dalnjem nastavku ćemo objasniti značenje pojedinog akronima.



VR

Virtualna Realnost



1

Multimedia

Tehnologija koja dopušta mix svih medija: slike, zvukovi, video, animacija u jedan projekt.

2

Vrhunska prezentacija

Standardne metode prezentacije nikada neće dosegnuti tako učinkovit način spoznaje stvari kroz moć vizualizacije.

3

Primjena

Razne mogućnosti primjene ove tehnologije u obrazovanju, turizmu i kulturi.

Tehnologija stvara interakciju u kompjuterski izrađenom trodimenzionalnom svijetu. Virtualna stvarnost nudi osjećaj mentalne i fizičke prisutnosti. Pomicanjem glave se i cijeli kompjutersko izrađeni svijet pomiče te se iluzija virtualnog svijeta ne gubi.

NAŠE USLUGE

Stvaramo rješenja

Proširena stvarnost

Oživljavamo printane ideje u digitalne zapise poput audio, video ili 3D zapisa koristeći se pametnim telefonima ili tabletima.

Web

Izrađujemo dizajnerske web stranice, profesionalne sustave CMS, CRM, ERP i aplikacije.

Programiranje

Razvijamo prilagođena programska rješenja za poslovanje. Stručni smo za razvoj od jednostavnih aplikacija za upravljanje korisnicima do kompleksnih CRM sustava i B2B aplikacija..

Virtualna stvarnost

Prebacujemo pravi svijet u virtualni, bilo da želite ponovno oživjeti povijest ili predstaviti budućnost.

2D i 3D

Osmišljavamo i izrađujemo vizualizacije, animacije, simulacije ili sami 3D dizajn, s mogućnošću integracije na web.

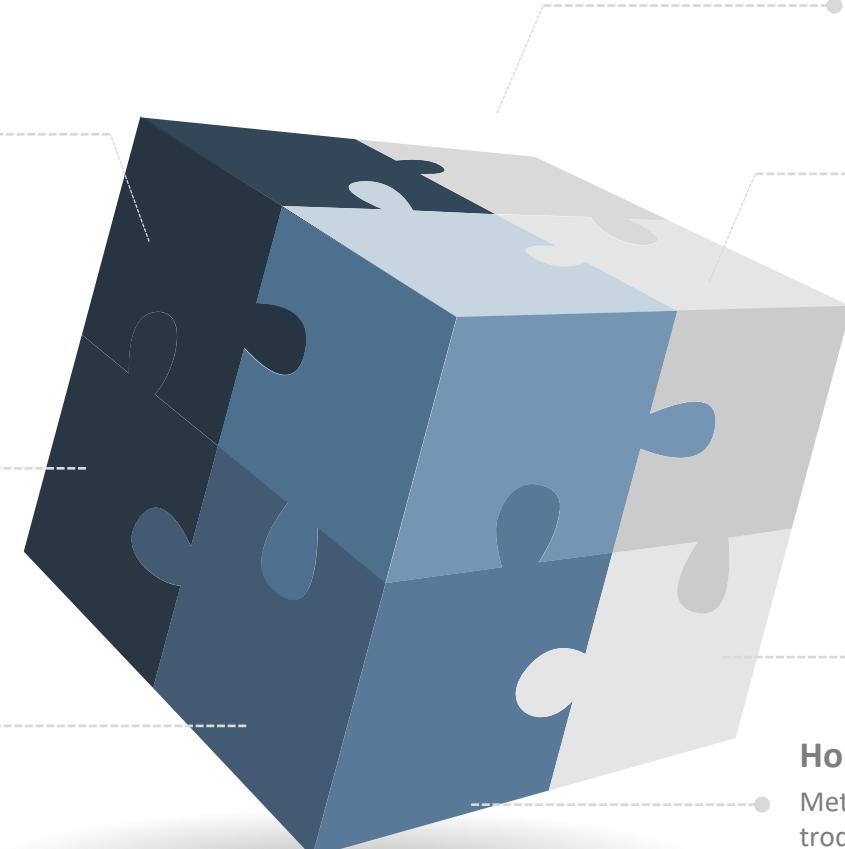
Snimanje u 360°

Svoju publiku lako prenesite s jednog mesta na drugo i to u 8K kvaliteti.

Hologram

Metoda stvaranja i reproduciranja trodimenzionalnih slika na fotografskoj ploči primjenom koherentne svjetlosti (laser).

Unaprjeđujemo naše i poslovanje klijenata koristeći nove tehnologije u modernom poslovnom svijetu.



- OBA SU PALA -

Obadva, obadva, oba su pala poznati je spontani usklik oduševljenja hrvatskog branitelja Filipa Gaćine s jedne od najpoznatijih video snimki za vrijeme Domovinskog rata, koju je načinio Ivica Bilan 21. rujna 1991. godine. Kako korisnik na glavu postavi „naočale“ pojavit će se upravo u tom trenutku kada su avioni srušeni upravo s lokacije s koje su oba aviona srušeni.



Naručitelj projekta:

Grad Šibenik za Memorijalni centar domovinskog rata

- BIBLIOBUS-

Vukovarsko-srijemska županija odlučila je iskoristiti tehnologiju virtualne stvarnosti kako bi svoje školarce na moderan način naučila o znamenitostima svoje županije. Osmislili smo virtualni prostor koji je ispunjen raznim predmetima gdje svaki predmet predstavlja bitnu znamenitost VSŽ. Školarci će tako pomoći predmeta naučiti o Iloku, Vukovaru, vučedolskoj golubici, dunavu...



Naručitelj projekta:

Vukovarsko-srijemska županija

Odjel za obrazovanje

- BOŽIĆNI TRAMVAJ -

GPP Osijek Virtualna stvarnost u božićnom tramvaju jedan je od naših najvećih projekata. Kompletna suradnja javila se iz inicijative i kreativnosti GPP-ovog marketing tima, koji je imao viziju, za čije rješenje je našao i partnera u našoj tvrtki. Kako smo se bavili virtualnom stvarnošću, kontaktirali su nas iz GPP-a i suradnja je mogla početi.



Naručitelj projekta:
GPP Osijek



AR

Proširena stvarnost



1

Dodatni sadržaj

Dodatne informacije u stvarnom vremenu na definiranom položaju ili u određenom okruženju..

2

Interakcija s korisnicima

Dodatna interakcije s sadržajem poput rješavanja zadataka, dijeljenje na društvenim mrežama, razno bodovanje, implementacija chat sustava..

3

Primjena

Razne mogućnosti primjene ove tehnologije u obrazovanju, turizmu i kulturi.

Virtualni podaci se preko slike na 2D ili 3D zaslonu prikazuju preko zaslona povezanog uređaja, poput pametnog telefona, tableta ili povezanih naočala.

- INTERAKTIVAN LOGO-

Vukovarsko-srijemska županija je izrazila želju da implementiraju proširenu stvarnost (AR) u svoje marketinške/prezentacijske aktivnosti. Zajednički smo došli do ideje da iskoristimo/oživimo grb VSŽ kao početnu točku. Korisnik pametnim telefonom ili tabletom „skenira“ logo VSŽ (na viztki, brošuri, majici...) te mu logo „oživi“ i pojavi se interaktivna karta VSŽ sa gradovima Vukovara, Vinkovaca, Iloka, Županje i Otoka. Nakon što korisnik klikne na jedan od odabralih gradova pojavljuju mu se dodatne informacije o istom.



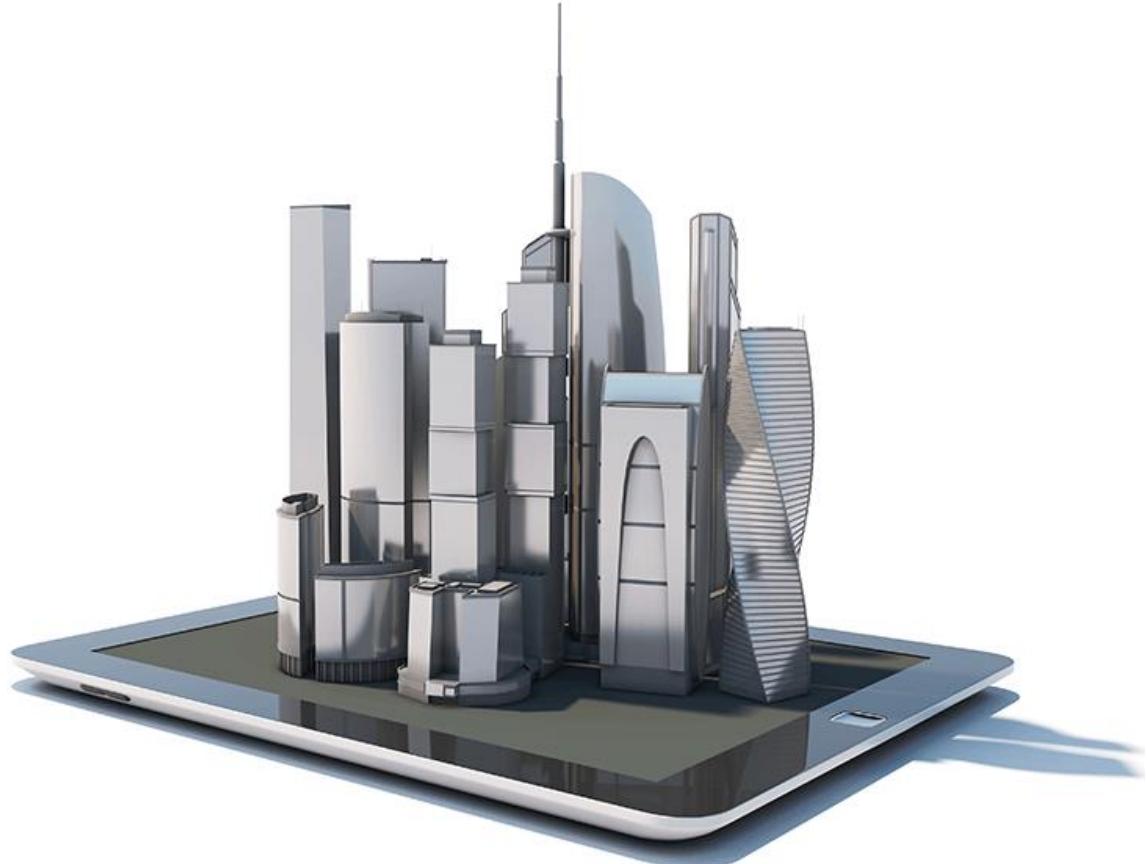
Naručitelj projekta:

Vukovarsko-srijemska županija

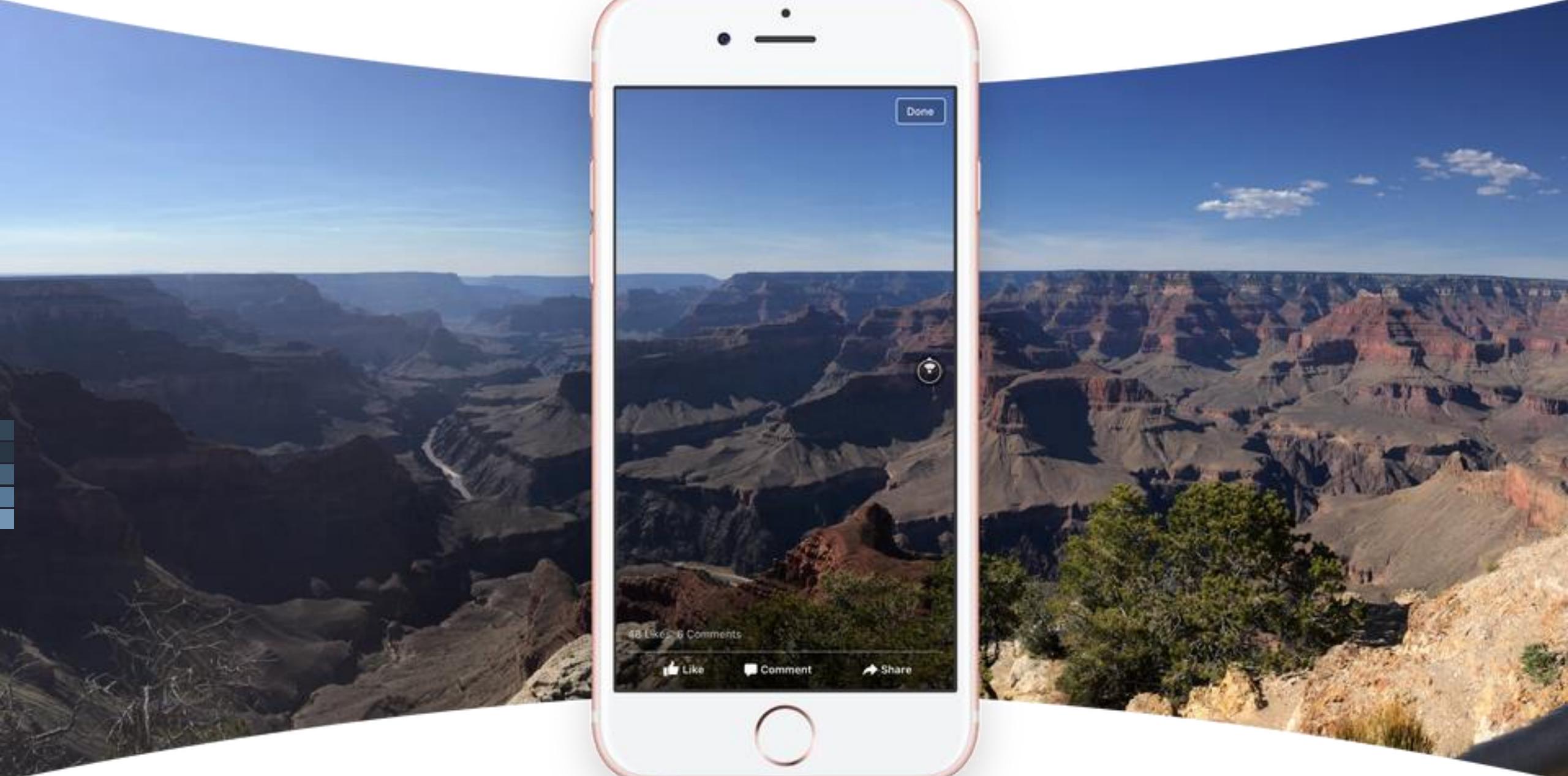
Odjel za turizam i kulturu

- INTERAKTIVNA KNJIŽICA-

Umjetnička akademija u Osijeku imala je za ideju spojiti sve muzeja hrvatskog istoka u jednu interaktivnu knjižicu. Svaki muzej je odabrao jedan model koji simbolizira njihov muzej (npr. golubica od Muzeja vučedolske kulture) te smo svih 17 modela/muzeja povezali u jednu interaktivnu knjižicu gdje modeli nakon „skeniranja“ pametnim telefonom ili tabletom ožive.



Naručitelj projekta:
Umjetnička akademija u Osijeku



360°



Snimanje u 360°

1

Svaki detalj uhvaćen

Za razliku od standardnih fotografija i videa sa 360 snimanjem cijela scena je kadar i niti jedan detalj više ne promiče.

2

Interakcija s korisnicima

Dodatna interakcija s snimljenim sadržajem poput prelaska iz sobe u sobu, djeljenje sadržaja na društvenim mrežama...

3

Primjena

Razne mogućnosti primjene ove tehnologije u obrazovanju, turizmu i kulturi.

Uranjajući prikaz sadržaja bez potrebe prisustva na fizičkoj lokaciji.
Svoju publiku lako prenesete s jednog mesta u drugo i to u 8K kvaliteti.

- MUZEJ U 360°-

Muzej vučedolske kulture se htio istaknuti drugačijim pristupom na raznim turističkim događanjima na kojima sudjeluju te su zatražili virtualnu šetnju kroz muzej. Ideja je da se korisnika virtualno „prebaci” u muzej gdje god se korisnik trenutno nalazio (Zagreb, Madrid, Beč...).



Naručitelj projekta:
Muzej vučedolske kulture

- VUKOVAR U 360° -

Grad Vukovar se odlučio istaknuti na sjamovima i u načinu prezentacije znamenitosti grada te su se odlučili za virtualnu šetnju. Korisnik na glavu stavi „naočale“ te se „transportira“ u centar grada Vukovara, plovi Dunavom, posjeti Muzej vučedolske kulture... Virtualna šetnja Gradom je postala najbolji materijal turističke zajednice Grada te se koristi u razne marketinške aktivnosti.



Naručitelj projekta:
Grad Vukovar

ZADOVOLJNI SURADNICI

Sjajni projekti sa sjajnim suradnicima

GRAD VUKOVAR



VUKOVARSKO-SRIJEMSKA
ŽUPANIJA



FILOZOFSKI FAKULTET
OSIJEK



MEMORIJALNI CENTAR
DOMOVINSKOG RATA



EKONOMSKI FAKULTET
OSIJEK



MUZEJ VUČEĐOLSKЕ
KULTURE

Ono što razlikuje Culex d.o.o. od konkurenčije je šira slika kojom gledamo na razvoj Vašeg proizvoda. Imamo znanja iz raznih znanosti što nam daje taj širi pogled prema mogućim rješenjima Vaših zahtjeva. Konstantno pratimo nove tehnologije te iste koristimo kako bi Vam mogli ponuditi što kvalitetniju uslugu.

PROJEKTI

Naš rad - naš potpis



Muzej vučedolske kulture

Prvi u Hrvatskoj smo napravili virtualnu šetnju kroz muzej. Video uradak je poslužio kao sjajna digitalna promocija novom/modernom muzeju u Vukovaru.



Grad Vukovar u 360°

Najzanimljivija i najposjećenija turistička odredišta grada Vukovara prezentirali smo u zanimljivom video uratku u 360°. Isti uradak se kasnije koristio u TZ grada Vukovara kao jedan od glavnih promotivnih materijala.



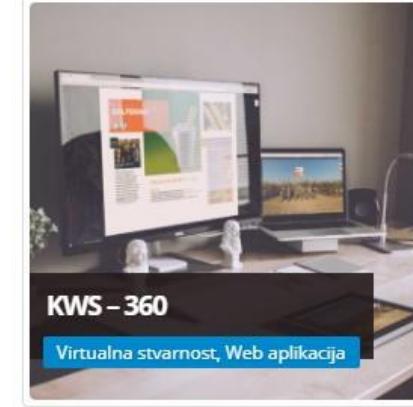
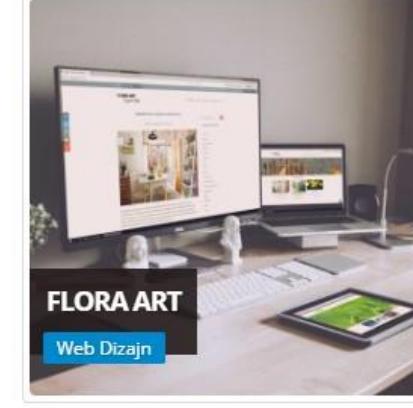
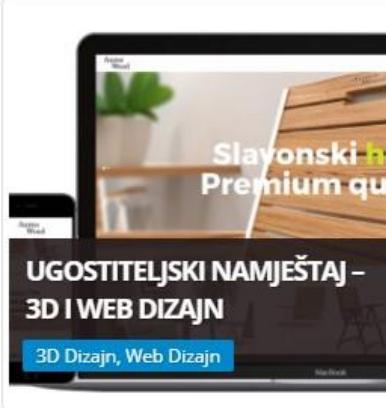
VR - GPP Osijek

Virtualna stvarnost u božićnom tramvaju jedan je od naših najvećih projekata u suradnji s osječkim GPP-om.



E - ročišnik

Unaprijedili smo poslovanje renomiranog odvjetničkog ureda Buric & Misljenovic Dasovic pomoću digitalnog e-ročišnika. Novitet na tržištu.



NEKI OD PROJEKATA U TIJEKU

MEMORIJALNI CENTAR
DOMOVINSKOG RATA



Projekt:
JEDINSTVENI ZRAKOPLOVNI VOD
Tehnologija: Virtualna stvarnost

FILOZOFSKI FAKULTET
OSIJEK



Projekt:
BORBA PROTIV KLAUSTROFOBIJE
Tehnologija: Virtualna stvarnost

EKONOMSKI FAKULTET
OSIJEK



Projekt:
ORIJENTACIJSKA APLIKACIJA ZA STUDENTE
Tehnologija: Proširena stvarnost

FENOMEN PLITVICE



FENOMEN
PLITVICE



Projekt:
VIRTUALNA ŠETNJA KROZ PLITVICE
Tehnologija: Virtualna šetnja / 360°

#VOLIMOSTVARATI

Culex d.o.o

MBS: 030113027

IBAN:HR1523400091110467987

OIB :35826468010

SWIFT: PBZGHR2X

www.culex.hr

📱 +385 99 323 7737 / 099 4927 155

✉️ info@culex.hr / marketing@culex.hr



OOO